

namcot

へい せい てん さい

平成天才バカボン

とり あつかい せつ めい しょ

取扱説明書



このたびはナムコット・ゲームカセット「平成天
さい オバカボン」をお求めいただきまして、まことにあ
りがとうございます。

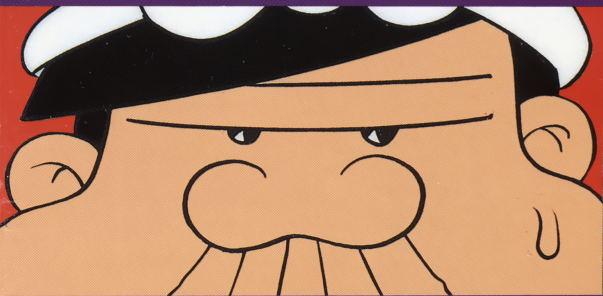
プレイの前にこの取扱説明書をお読みいただきま
す、より楽しく遊ぶことができます。

使用上の注意

- カセットを交換するときは、必ず電源を切って下
さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や
保管、強いショック等は避けて下さい。また、絶
対に分解はしないで下さい。
- 端子部に直接ふれたり、水にぬらしたりしないよ
うご注意下さい。
- シャープC1では使用できませんので、予めご了
承下さい。
- ファミリーコンピュータにプロジェクションテレ
ビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると
残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しない
で下さい。



天才バカボン



- | | | |
|---|--|-----|
| 1 | <small>しょうかい</small>
みんなを紹介するのだ！ | 2P |
| 2 | <small>ないよう</small>
ゲーム内容 | 4P |
| 3 | <small>が めんひよう じ</small>
画面表示とルール | 6P |
| 4 | <small>き ほん そう さ</small>
基本操作 | 8P |
| 5 | <small>とく しゅ そう さ</small>
特殊操作 | 10P |
| 6 | <small>ぶ いん たい けつ そう さ</small>
部員と対決するときの操作 | 14P |
| 7 | アイテム | 16P |
| 8 | <small>しょうかい</small>
ステージ紹介 | 18P |

1 みんなを紹介するのだ!



■ バカボンの パパ

わしがこのゲームの主
人公^{じんこう}なのだ! ママとハジ
メ^{たす}を助けにバカ田^だ大学^{だいがく}へ1
人^{ひと}で乗り込むのだ。自慢^{じまん}にな
るけど、わしはとっても勇気^{ゆうき}が
あるのだ。ついでに他のみんな^{ほか}
も紹介^{しょうかい}しておくのだ。



■ ウナギヌ

ウナギ^{いぬ}だか犬^{いぬ}だかわからない不^ふ思^し
議^ぎな動物^{どうぶつ}なのだ。いつか食^たべてみたいの^たのだが、今^{こん}回^{かい}
はわしを^{おうえん}応援^{えんぎ}してくれるので見逃^{みのが}してあげるのだ。



■ バカボン

わしの息子で長男な
のだ。今回は出番が少
ないので、さまあみろ
なのだ。



■ ママとハジメ

わしの美人の奥さんと天才ぼうやのハ
ジメなのだ。なぜかバカ田大学の後輩た
ちに誘拐されてしまったのだ。

■ バカ田大学の人たち

バカ田大学はわしが首席で出た
えらい学校なのだ。だけどママ
やハジメをさらってしまうと
っても悪い学校なのだ。こ
れでいいのだ。



2 ゲーム内容

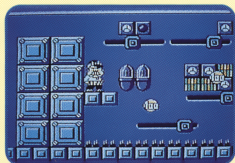
■ ママとハジメを救い出せ!

ある日のこと、パパが家に帰ってくると何やらバカボンが大あわて。話を聞くと、さあ大変! ママとハジメちゃんがバカ田大学の人に連れていかれてしまったらしいのです。さっそく学校へ向かったパパの前には、怪しげなクラブやサークルの面々が……。キミはパパを操作し、いっこくも早くママとハジメちゃんを見つければなりません。

■ 仕掛けいっぱいめ アスレチックステージ

このゲームは仕掛けいっぱいのアスレチック面を中心に、サーカス研

など4つのステージで進められます。各ステージはさらに4つのラウンドに分かれ、計16面をプレイします。



ママとハジメがさらわれたのだ!

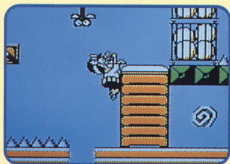
■^{ちゅうもく}ババのアクションにご注目



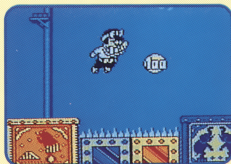
^{だ だいがく}バカ田大学
^{こうない}の構内はとに
^{てき}かく敵やワナ
でいっぱい。
ババはそんな

^{なか すす}中を進まなくてはいけないため、いろい
ろなコントロールができるようになって
います。

^{はし}走って、しゃ
がんで、ジ
ャンプして。
^{あい}ときには愛



^{よう}用のカサも^{つか}使います。一見通れなさそ
^{ばしよ}うな場所も、^{しか}仕掛けを利用して^{りよう}スーパー



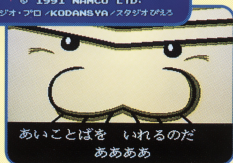
アクションで
^{だつしゅつ}脱出。ババの
^{うご}動きには、も
^{め はな}う目が離せま
せん。

3 画面表示とルール

●タイトル画面のとき
にスタートボタン
を押すと、パスワード
入力画面が出ます。
最初から遊ぶときは

そのままAボタンを押し
て始め、前の続きを遊ぶ
ときはパスワードを入れ
て下さい。入力は

の左右（ケタの移動）と上下（文字の選択）で行
い、最後にAボタンで決定します。



■ゲームオーバーになったときは



ゲームオーバーになる
と左の画面になり、“はい”と“いいえ”のどちらかを選んで、続きをプレイすることができます。

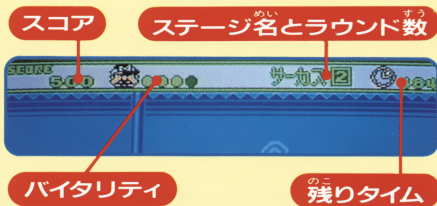
はい

ゲームオーバーのラウンドの最初から再開。

いいえ

4文字のパスワードを表示。

いのち バイタリティが命なのだ!



パパの^{たいりよく}体力です。白^{しろ}い部分^{ぶぶん}がなくなるとゲームオーバーです。

残り^{のこ}タイムがなくなると、バイタリティが^へ減っていきます。

①パパの^{にんすう}人数^{ひとり}は1人です。バイタリティが^{ぜんぶ}全部^ぶなくなるとゲームオーバーになります。

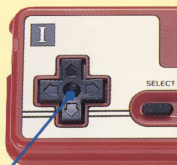
②バイタリティは^{つぎ}次の^へようなときに減ります。

- 敵^{てき}やワナに^ふ触れる……………○1ダメージ
- 高^{たか}いところから^お落ちる……………● $\frac{1}{2}$ ダメージ
- 加^か速^{そく}して壁^{かべ}に^ぶぶつかる……………● $\frac{1}{2}$ ダメージ
- 部^ぶ員^{いん}の攻^{こう}撃^{げき}を受^うける……………○1ダメージ
- 部^ぶ長^{ちやう}との対^{たい}決^{けつ}で1ミスにつ^つき……………● $\frac{1}{2}$ ダメージ

③残り^{のこ}タイムがなくなつたときは、あつという^ま間にバイタリティが^へ減り、ゲームオーバーになります。⑦

4 基本操作

●ここではパパの^{きほんそうさ}基本操作について説明します。この他^{ほか}ボタンを同時に^{どうじ}使ったり、仕掛け^{しかかりよう}を利用する特殊操作^{とくしゆそうさ}（10～13P）、部員^{ぶいん}と対決^{たいけつ}するときの操作^{そうさ}（14～15P）があります。



十字ボタン

左右

みぎ ひだり
右か左に
い ある
入れて歩
きます。



せま つうろ じ どうてき
狭い通路だと自動的に
ほふく ぜんしん
前進になります。

下

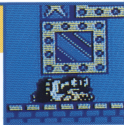
した い
下に入れ
るとパパ
がしゃが



てき こうげき
みます。敵の攻撃など
をかわして くだ
下さい。

下+左右

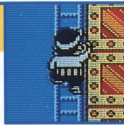
した い
下に入れ
たまま左
ゆう お
右を押す



と、ほふく ぜんしん (しゃ
がんで ぜんしん
前進) します。

上下

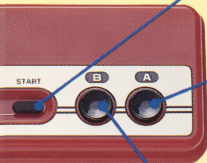
はしごが
あるとこ
ろで じようげ
上下



い
に入れると、はしごを
のぼ お
昇り降りします。

スタートボタン

ゲームのスタート、ポーズ。



Aボタン

ジャンプします。
ダッシュしながら
ジャンプすると飛
きより距離がのびます。



Bボタン

ある
歩いているとき

✚ボタン+Bボタンでダッシュ。途
中で✚ボタンを逆に押すとブレーキ。



と
止まっているとき

と止まっているときに押すとカサを開
きます。もう一度押すととじます。



くうちゅう
空中にいるとき

カサを開きます。ただし高速で落下
しているときはだめです。



5 特殊操作(1)

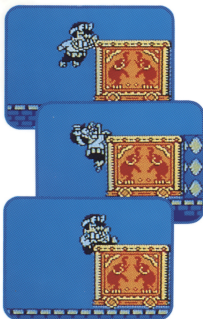
■カサのパラシュート

カサをさして飛び降りる
とゆっくり落ち、ダメージ
を受けなくて済みます。落
下中に \blacklozenge ボタンを進行方向
へ入れると、少しなら前へも進めます。



■よじ登り

段差のあるところでは、角
につかまってよじ登れます。



- ①パ/パをジャンプさせるな
どして、段差の角に触れさ
せて下さい。
- ②触れるとパ/パが両手で
つかまります。
- ③ここで \blacklozenge ボタンを上
押し続けると、よじ登り
ます。 \blacklozenge ボタンを下に入れ
れば、そのまま降りること
もできます。

凸凹があってもどんどん登っていくのだ!

■つっぱり壁登り

かべのぼ
写真のような幅の
たて通路では、パパ
の体をつっぱりさせて壁を登っていきます。



①通路の壁にくっつくように
してジャンプします。

②するとパパが体
をつっぱりさせ、通
路を移動できるよ
うになります。昇
り降りには、**+**ボタ
ンの上下で行って
下さい。

■穴からの大脱出

せま あな お
狭い穴に落ちると、パ
パがはさまることがあり
ます。こんなときは**+**ボ
タンを上に押し続けると脱出できます。



■ 特殊操作(2)

■ ダッシュジャンプ

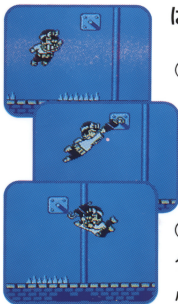
よこ ^{なが} しょうがい
横に長い障害があるとき
はダッシュジャンプでOK。
まず^おボタンを押しながら
⑧ボタンでダッシュ、勢い
が^{いきお}いたら⑨ボタンです。



■ カサブランコ

ダッシュジャンプで
も^こ越えられない場所^{ぼしよ}で

は、ひっかけ棒^{ぼう}を使^{つか}います。



①ジャンプなどでひっかけ棒^{ぼう}
飛^とびつきます。

②ひっかけ棒^{ぼう}に^ふ触れると、カ
サでブランコのような形^{かたち}にな
ります。

③振^ふれのタイミングをみて⑨ボ
タンでジャンプ。^とボタンを飛
ぶ^{ほうこう}方向^いに入^{きより}れると距離^でも出ます。

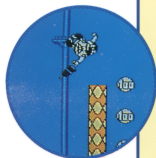
つか カサを使ってジャンプできるのだ!

たか と ■カサ高跳び

よじ登りができない少
し高い壁なら、カサを使

って棒高跳びならぬカサ高跳びにチャレンジ!

- ①まずBボタン ②壁の直前で
でダッシュ。 Aボタンです。



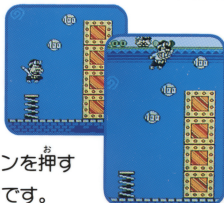
■バネジャンプ

どんなジャンプを使
っても飛び越せないよ

うな場所では、バネを使ってスーパージャンプ
ができます。なお、中には隠されているものもあ
ります(17P参考)。

- ①バネの上でジャンプ
するか、またはバネに
飛びのります。

- ②着地する瞬間にAボタンを押す
と、バネジャンプの成功です。



6 部員と対決するときの操作

●ステージ途中^{と ちゅう}に現れる部員^{ぶ いん}との対決^{たい けつ}では、画面^{が めん}のスクロールが止まり、パパ^とがカサ^とを取り出して戦闘^{せんとう}態勢^{たいせい}に入ります。このとき操作^{そう さ}法^{ほう}も戦闘^{せんとう}用^{よう}のものにか変わります。

部員^{ぶ いん}との対決^{たい けつ}が終わると、またスクロール画面^{が めん}用の基本操作^{き ほん そう さ}（8～9 P）に戻ります。



＋ボタン

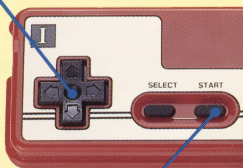
さ ゆう
左右

みぎ お
右に押すと
まえ すず
前へ進み、
ひだり うし さ
左で後ろへ下がります。

した
下

しゃがみま
す。敵の武
器^きなどをかわして下^{くだ}さい。

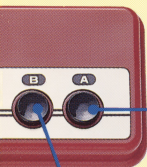


スタートボタン

ゲームのポーズ^{つか}に使います。



なお、部長ぶちようとの
対決たいけつでもスクロールは止とま
りますが、このときは通つう
常じょうの操作そうさでかまいません。
ただし部長ぶちようとの対決たいけつ
では、ステージによ
ってルールが変かわりま
すので、18～21Pを讀よんでおいて下ください。



①
A
ボ
タ
ン

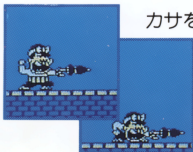
ジャンプ。✚

ボタンひだりを左に
入れながら①
ボタンおを押す

と、逃にげジャンプもできます。



②
B
ボ
タ
ン



カサをついて攻こうげき撃げきします。✚

ボタンしたの下いを入れて
おけば、しゃがみくうげきな
がら攻こうげき撃げきだつてでき
ます。

7 アイテム

● アイテムのほとんどは

かく
隠れアイテムになってい

ます。普通は何でもない

ブロックですが、上に乗

ると（通りすぎるのでは



なく、いったん立ち止まって下さい）写真のような

マークが現れ、その近くにアイテムが出現します。



アイテムは次の5種類あり、触れるとその場で効

果を発揮します。

	ぎゅうにゅう 牛乳	バイタリティを3つ分回復して くれます。
	ラーメン	バイタリティのメーターが1つ 増えます。最高8つまでアップ。
	ひゃくえん 百円	スコアが100ポイントもらえま す。
	せんえん 千円	スコアが1000ポイントもらえま す。
	と けい 時計	のこ 残りタイムが100 増えます。



■ウナギヌ



ウナギヌの ストック

スコアが1万^{まんてん}点になるとウナギヌが1匹^{びき}ストックされ、バイタリティ

がなくなると牛乳^{ぎゅうにゅう}を持って助け^{もたす}にきてくれます（以後1万^{まんてん}点ごと）。ただし残り^{のこ}りタイムがなくなつたとき、また、部長^{ぶちよう}との勝負^{しょうぶ}では出てきません。

ウナギヌがストックされているかどうかは、ポーズ^{ひようじ}をかけると表示^{ひょうじ}されます。

■スイッチブロック

アイテムではありませんが、上^{うへ}に乗るとワナが解^{かい}除^{じょ}されたり、バネジャンプ^{よう}用のバネを出^だしてくれるブロックもあります。

なお、バネはスイッチブロックだけでなく、アイ

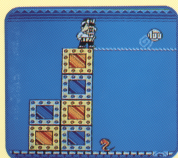


テムのように隠^{かく}されているものもありますから、よく探^{さが}してみましょう。⑰

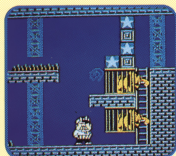
8 ステージ紹介(1)

■ ステージ1/サーカス研究会

変^{へん}なサークル・クラブの多いバカ田大学^{おお だ だいがく なか}の中にあ
 っても、ひときわ不思議^{ふ し ぎ}な研究会^{けんきゅうかい}。別にサーカスの
 歴史^{れき し}や社会的意義^{しゃかいてき い ぎ}などまじめな研究^{けんきゅう}をしているので
 はない、サーカスそのものが活動^{かつどう}内容^{ないよう}なのです。



◀ うまく渡るには小道具^{わた こ どう ぐ ひつよう}が必要なの
 のだ。



▶ 自分がエ
 サにならな
 いよう気^きをつけるのだ。

ぶ ちよう たい けつ
部長との対決

たま の おとこ
玉乗りピエロ男

ピエロ男^{おとこ}が投^なげる
 ボールを、カサ^{ひら}を開
 いて受^うけとめて下^{くだ}さ
 い。受^うけ損^{そこ}なうとミ
 スになります。



ほんとう

本当にヘンなサークルばかりなのだ!

■ステージ2/忍法研究会

だいがく しき ち ない にんじや や しき た にち や にんぼう けん
大学の敷地内に忍者屋敷を建て、日夜、忍法の研
きゆう いや、しゅうれん
究、いや、修練にいそしむサークルです。サーカス
けん なら あぶ ひと おお
研と並び、どうも危ない人たちが多そうです。



たけ かいてん いた
◀ 竹ヤリや回転ガマがとっても痛
そうなのだ。



▶ せっかく
ていえん
の庭園にも
マキビシがあるのだ。

ぶ ちよう たいけつ
部長との対決

にん
忍

かえる
蛙

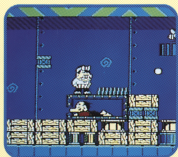
つぎつぎあらわ
次々現れるコイン
あつ くだ はや
を集めて下さい。早
と 早く取らないとコイン
が 消えて、ダメージ
を くれます。



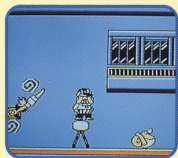
■ステージ紹介(2)

■ステージ3/スポーツ^{あいこうかい}愛好会

やっ^ふと普通のサークルかと思いきや、やっ^{おも}ぱりこ
こはバカ田^だ大学。ちら^だつとのぞいてみただけでも、
まともなスポーツサークルとはいえません。



本官^{ほんかん}さんもビックリの射撃^{しゃげきじょう}場^{じょう}な
のだ。



す^す かつて
好き勝手

れんしゅう きんじよめいわく
に練習^{れんしゅう}していて近所^{きんじよめいわく}迷惑^{めいわく}なのだ。

ぶ ちやう たいけつ
部長^{ぶ ちやう}との対決^{たいけつ}

おとこ
ハードル男^{おとこ}

110m/ハードル^{きやうそう}競走^{しやうぶ}で勝負^{あし}です。足^ははパ^はパ^はが速
いけれど、ジャンプ
力^{りよく}は向^むこうが上^{うえ}。

先にゴールすると
クリアの1^{さき}発^{はつしやうぶ}勝負^ぶに
なっています。



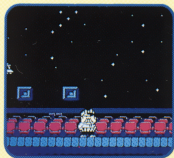
よ ぶ ちよう ま
ルールを読まないと部長さんに負けるのだ!

■ステージ4/科学部

だ だい がく ちようてんさいしゆうだん か がく ぶ
バカ田大学の超天才集団、それが科学部です。サ
ー か す 小 屋 や にん じ ゃ や し き に に か がく ぎ
一カス小屋や忍者屋敷とは似ても似つかぬ、科学技
術 じゆつ すい けつしゆう へ や
術の粋を結集した部屋、おそらくママとハジメちゃ
んはここに!



こ う はい ゆうしゆう
◀ わしの後輩たちもなかなか優秀
なのだ。



▶ プラネタ

う ちゆうじん と も だ ち
リウムで宇宙人と友達になるのだ。

ぶ ちよう たいけつ
部長との対決

きようじゆ
コンピュータ教授

1 ~ 8 までの数字がついたブロックがありま
す。教授が指示した
かす きのうじゆ し じ
数のブロックに乗っ
く だ ま ち が
て下さい。間違った
ブロックに乗るとミ
スになります。



「遊び」をフリエイトする—————
株式会社 ナムコ

〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(3756)7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・サービスセンター

〒222 神奈川県横浜市港北区榑町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

●本商品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。